小島秀夫
@Kojima_Hideo

『夢大陸アドベンチャー（MSX）』は僕の監督デビュー作ではないです。入社したての86年に上長から企画サポート（アイデア出し）を頼まれて、一時期だけ参加しました。幾つかのボス戦やギミック等は僕のアイデアが採用されてますが、企画/ゲームデザインは別の方です。誤解をされている様なのでw

Traducir Tweet

2:50 a. m. · 28 ene. 2014 · Twitter Web Client

125 Retweets **4** Tweets citados **101** Me gusta

ともよん3072 @tomo4_4tomo · 28 ene. 2014
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo 了解しました(^_^)ゞ

まめっころ @mamekkorori · 28 ene. 2014
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo 夢大陸アドベンチャー。「小島監督」のデビュー作ではないですが、ゲームの創り手として走り出された頃の小島さんに想いを馳せます。どんなアイデアを出されたのだろう？どんなボスだろう？とゲームにステルスした小島イズムを探してみるのも面白いかも知れませんね^_^

ゆう @yuu_plaisir · 28 ene. 2014
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo 監督はどこを手がけたんだろう、と考えながらプレイしてました。でも難しすぎてなかなか先に進めず;^_^A
宇宙にワープして宇宙遊泳するのは、
監督のアイデアかな、と思いましたが、どうでしょう。

すなふきん @snafkin708 · 28 ene. 2014
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo ところで監督！ GZの情報はかなり教えてくれてますが、ファントムペインの開発は順調に進んでるのでしょうか？

Personas relevantes

小島秀夫
@Kojima_Hideo

ゲームデザイナー：僕の体の70%は映画でできている